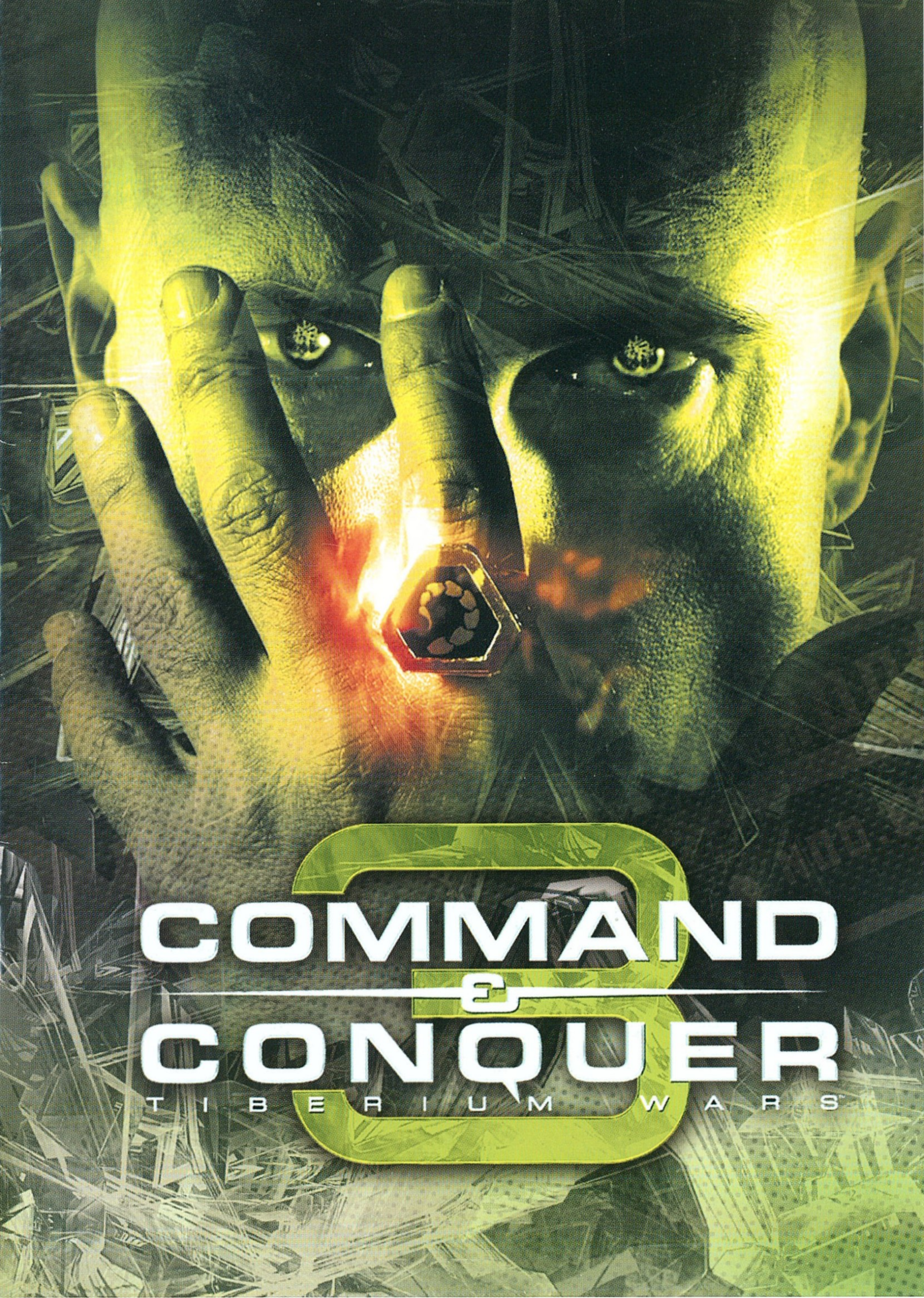
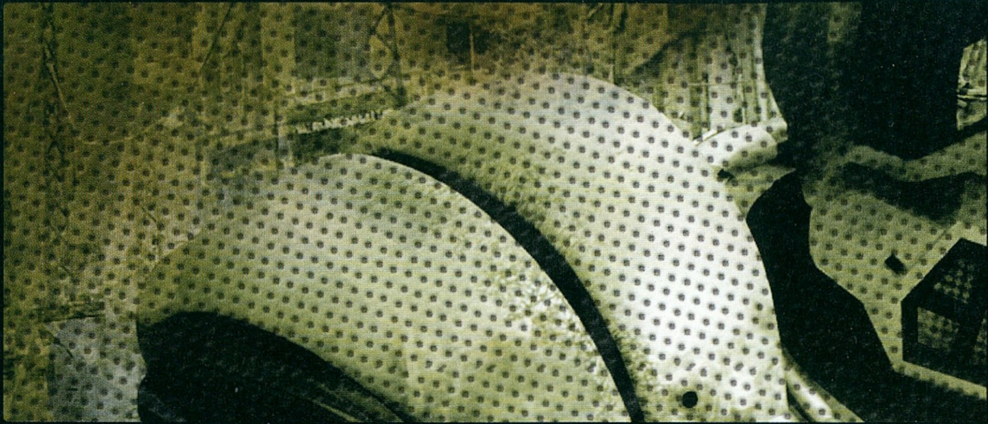

COMMAND
&
CONQUER
3
TIBERIUM WARS

COMMANDERS WANTED
TO LEAD THE BROTHERHOOD

Intro

Ez a nap is elérkezett – végre befutott szerkesztőségünkbe a várva várt Command & Conquer 3 tesztverziója! A jeles alkalomból úgy döntöttünk, rendhagyó módon foglalkozunk a témával; úgy ahogy eddig még sosem tettük. A PC Guruhoz ugyanis a megjelenés apropójából egy extra DVD-t és egy 24 oldalas kiskönyvet készítettünk. Míg előbbin játészható demót, különböző exkluzív háttérképeket és videókat találhattok, addig utóbbiban bemutatjuk nektek a játék világát, tippekkel és trükkökkel szolgálunk, és visszatekintünk a múltba is, felelevenítve az alapművet útjára indító Westwood fejlesztőcsapat történetét.



3 INTRO
4 TARTALOM
5 DVD TARTALOM
6 A WESTWOOD-SZTORI
9 A REJTÉLYES TIBÉRIUM
10 COMMAND & CONQUER TÖRTÉNELEM
16 A COMMANDER & CONQUER 3 STÁBJA
20 MULTIPLAYER TIPPEK
22 KEZELŐFELÜLET
24 COMMAND & CONQUER: THE FIRST DECADE
25 COMMAND & CONQUER 3 KANE EDITION
26 BATTLECAST: MULTIPLAYER FORRADALOM!

Extra Dvd

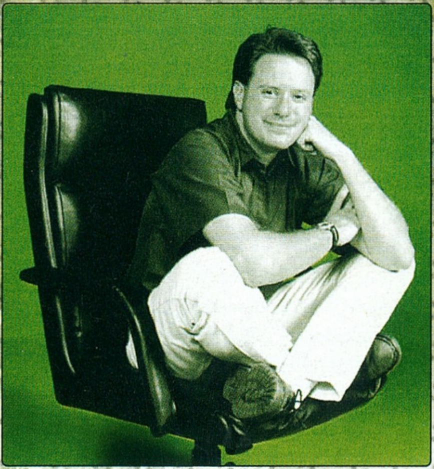
Bizonyára észrevettétek, hogy a 24 oldalas kiskönyv mellett egy extra DVD is található a Guruhoz csomagolva. A Command & Conquer 3 megjelenése alkalmából úgy döntöttünk, megpróbálunk összeszedni mindent amit a játékról, annak készítéséről vagy éppen a háttérvilágáról tudni érdemes. Sok anyag azonban digitális formában jobban mutat, ezért készítettük az extra C&C-DVD-t amin a következő finomságokat találhatjátok...

Először is felkerült rá a játék napokban megjelent játszható demója, így ha a cikk és a képek alapján kedvet kaptál hozzá, azonnal ki is próbálhatod azt. Az Electronic Arts jóvoltából sikerült szert tennünk néhány exkluzív háttérképre – használjátok őket szeretettel. Igazán nagy meglepetés azonban akkor fog érni, ha a korongot asztali DVD lejátszóba helyezitek, vagy DVD lejátszó szoftverrel (WinDVD vagy PowerDVD) próbáljátok elindítani: ekkor ugyanis rengeteg érdekes videóval találkozhattok. A szokásos, játékot bemutató videók mellett megnézhetitek a Kane Edition lemezmellékletén található Így készült a Command & Conquer 3 werkfilm rövid összefoglalóját, valamint egy másik rövidfilmben bepillanthattok a színfalak mögé is. A nyelvi nehézségek miatt minden egyes filmet magyar nyelvű felirattal láttunk el. Fogadjátok őket olyan szeretettel, ahogyan mi készítettük nektek!

Westwood történelem

HA AZT MONDOM C&C, TE AZT MONDOD WESTWOOD. A COMMAND AND CONQUER UNIVERZUMOT MEGALKOTÓ CSAPAT UGYAN MA MÁR NEM LÉTEZIK, ÖRÖKSÉGÜK MÉGIS OTT ÉL A TIBERIUM WARSBAN IS – ILLŐ HÁT, HOGY MEGISMERKEDJÜNK VELÜK KICSIT.

1984-ben Las Vegasban egy fiatal programozó, Bret Sperry szerződést köt az Epyx céggel egy játék, a Dragonfire megírására. Mivel nincs nyomtatója, átmegy barátjához, Louis Castle-hoz, hogy igénybe vegye annak mátrixprinterét. Míg a játék dokumentációjának lapjai szép lassan elősorjáznak a szerkezetből, a két srác beszélgetni kezd terveiről, majd Castle megmutat egy általa írt demót, amely 3D-s megjelenítést emulál az Apple II gépen. Sperry azonnal felismeri barátjában a tehetséget, és 1985-ben egy közös családi kirándulá-



son felveti, hogy alapítsanak játékcéget. Lou rábólint, és megalakul a Brelous Software (Brelous = Brett + Louis), ám alig két hónap múlva új név után néznek. Mivel közösen nagyon sokat járnak a kaliforniai kisvárosba, Westwoodba szórakozni, ahol, köszönhetően Hollywood és a Kaliforniai Egyetem (UCLA) közelségének, színes és pezsgő, vidám, fiatalos élet zajlik, Westwood Associatesnek nevezik el cégüket.

Az első Westwood-játék a The Temple of Apshai Trilogy 1985-ből, amely az 1979-es, az Automated Simulations által készített első számítógépes szerepjáték modern átirata. 1986-ban az SSI-vel kezdenek együttműködést, kiadva az Eye of the Beholdert, majd 1987-ben már az Electronics Arts neve alatt jelenik meg a Mars Saga című RPG-jük. Az igazi nagy dobás 1992-ben jön: Scott K. Bowen tervezésében megjelenik a valóban legendás Legend of Kyrandia című kalandjátékuk. A tervezési szakaszban ennek a játéknak a demóját a lehetséges együttműködés reményében megmutatják a Sierrának, ahol akkor épp a King Quest V fejlesztése zajlik. A demó láttán Ken Williams, a cég tulajdonosa azonnal vételi ajánla-

Loius Castle a Westwood aranykorában, a '90-es évek közepén, mint a játékipar császára

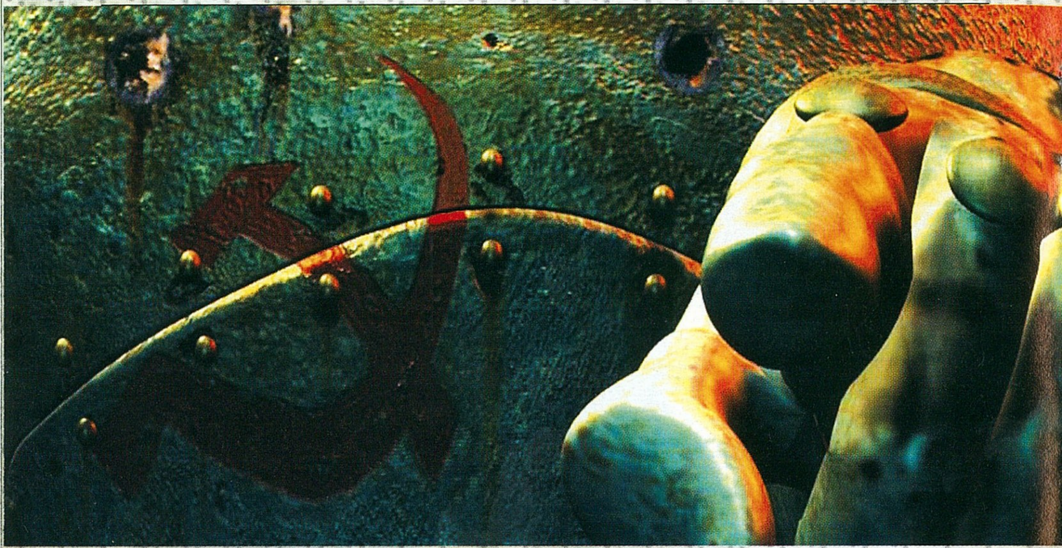
Brett Sperry multimilliomosként sem adta fel a játéktervezést holmi öltöny-nyakkendős igazgatói állásért

tot tesz a Westwoodra. Sperryék elutasítják azt, mondván cégük önálló volt és az is marad. Erre a hírre azonnal reagál a piacérzékeny Virgin, és olyan szerződést mutat a Westwoodnak, amely a kiadó égisze alatti függetlenséget és saját kiadási jogokat kínál. Az üzlet megköttetik, és ezzel a Virgin valószínűleg a játékipar egyik legjobb befektetését könyvelheti el. Ugyanis még abban az évben megjelenik egy olyan játék, amely sok értelemben forradalmasítja az ipart: a Dune 2-t tekintik sokan az RTS-ek atyjának – még ha ez teljesen nem is igaz (lásd keretes írásunkat). Mindenestre ez a játék (melynek szellemi atyja egyébként maga Bret Sperry) az alapja az 1995-ös stílusteremtő világsikernek, a piacot alapjaiban megrázó Command & Conquernek. (A folytatás, a Red Alert is történelmi tettet tudhat magáénak négy hét alatti másfél milliós eladásával.) A C&C családból (beleértve a C&C-t, az Red Alertet, az összes portolást és kiegészítő lemezeket) négy év alatt 10 millió (!) példányt adtak el, minden addigi rekordot megdöntve. Plusz jegyezzük meg, hogy a két dátum között megjelent a Lands of Lore is, amely szupersikeres RPG, és két folytatást is megért. Ekkora sikert már az Electronic Arts sem tud tétlenül szemlélni: 1998-ban megköttetik az évszázad üzlete: az EA rekordösszegért, 122,5 millió dollárért megveszi a Westwoodot. Csak egy kis összehasonlítás: a Temple of Apshai Trilogy bevétele 1985-ben 18 ezer dollár volt...

Ezzel a lépéssel a Westwood munkatársainak egy része nem értett egyet, mivel érezték, hogy a felvásárlással oda a függetlenségük – ezért aztán jó páran elhagyták a céget. Az üzlettel egy időben az EA megszerzett egy kis fejlesztőstúdiót is a kaliforniai Irvine-ban, melyet Castle-ék irányítása alá rendelt. Ez az egyesített csapat

Az első Rts

1984-ben a Brøderbund neve alatt jelent meg a műfajteremtő klasszikus, amelyről sokan érdemtelenül megfeledkeznek. A Barry és Dave Murry nevével fémjelzett Evryware által fejlesztett játék, a The Ancient Art of War a játéktörténelem első valós idejű stratégiai játéka! A mai napig népszerű játékból még két folytatás jelent meg, The Ancient Art of War At Sea és The Ancient Art of War in the Air címmel.



A Red Alerttel ért el a Westwood a csúcsra - még a Blizzard sem ért el hozzájuk mérhető sikereket akkoriban

Westwood Pacific, később EA Pacific néven vált ismertté, és olyan játékok fűződnek a nevükhöz, mint a Nox, vagy a Red Alert 2. 2003 januárjában jelent meg az a játék, amely vízválasztónak bizonyult történetünkben: ez volt a Command & Conquer Renegade, a C&C univerzumban játszódó FPS, ami csúfos bukás lett mind a rajongók szemében, mind üzleti értelemben. Az EA válasza nem késett: 2003 márciusában likvidálták az ekkor már több mint 100 embert foglalkoztató EA Pacific stúdiót, Westwoodostul, mindenestül. Egyébként még egy, később nyilvánvalóvá vált bukta is ehhez az utolsó érához kapcsolódik: a 2002 szeptemberében debütált Earth & Beyond MMORPG, amely mindössze két évig futott. A felszámolt EA Pacific maradék embereit a kiadó hozzácsapta az 1995-ben DreamWorks Interactive néven alapított (The Neverhood, Clive Barker's Undying, Medal of Honor), 2000-ben az EA által megvásárolt és átnevezett EA Los Angeles (EALA) stúdióhoz.

A régi csapatnak ezzel tulajdonképpen vége lett. 2003 áprilisában a kilépők nagy része, pár korábbi Ensemble Studios és Firaxis munkatárssal megalapította a Petroglyph csapatát, és jó pár év lebegés-fejlesztés után piacra dobta a Star Wars: Empire at War RTS-t, jelenleg pedig a Universe at War: Earth Assaulton, illetve a SEGA titkos katonai/sci-fi projektjének hegesztésén munkálkodnak. Az alapítók, Brett Perry és Louis Castle még az EA-nál dolgoznak, előbbi az RTS-divízió designere, utóbbi az EALA alelnöke. A legenda sajnos már múlt idő – az új C&C-vel viszont talán visszakapunk valamit belőle...

A tibérium

A COMMAND AND CONQUER VILÁGÁBAN MINDEN A REJTÉLYES ZÖLD (NÉHA KÉK) KRISTÁLYSZERŰ IDEGEN ANYAG, A TIBÉRIUM KÖRÜL FOROG, AMI EGYSZERRE HIHETETLEN EREJŰ ENERGIAFORRÁS ÉS HALÁLOS MÉREG...

A tibérium az űrből érkezett a Földre, meteorok formájában (a széles körben elterjedt nézet szerint egy idegen faj technológiája, amivel számukra lakhatóvá tesznek egy bolygót, mielőtt meghódítják – a C&C3-ban erre a rejtélyre is fény derül). Az első észlelés az 1990-es években történt Olaszországban, a Tiberis folyónál – innen ered a név is (illetve a NOD Testvériségének verziója szerint az anyagot maga Kane fedezte fel, és Tiberius római császárról nevezte el).

A kristályos szerkezetű anyag a kutatások szerint foszfort, vasat, kalciumot, rezet és szilíciumot tartalmaz, a növényi sejtekhez hasonlóan osztódik és szaporodik, és rendkívül agresszív módon elpusztít minden szénalapú létformát – emellett elképzelhetetlen mennyiségű energia nyerhető ki belőle.

Nagyobb koncentrációjú, kék színű változata, a Tiberium Vinifera már egyfajta primitív intelligenciát is mutat: ha ellenséges aktivitást észlel, lángra lobbantja magát, így pusztítva el az agresszort. A tibériumkristály saját molekuláit (spóráit?) tartalmazó gázt szivárogtat a légtérbe, ezáltal terjed, fertőzi meg, és pusztítja el az élővilágot.

A 2040-es évekre a Föld területének egyharmadát teljesen élettelenné tette a tibérium, 50% fertőzött, és csak 20% biztonságos, kék zóna – az emberiség pedig a végveszély óráiban is egymással marakodik. A Global Defense Initiative sterilizálni próbálja a tibériumfertőzött részeket, míg a NOD Testvérisége energiaforrásként felhasználni. A fel-fellángoló háborúban pedig egyszer csak megjelennek a tibériumot bolygónkra küldő idegenek...

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

A történelem

„AKI A MÚLTAT IRÁNYÍTJA, PARANCSOL A JÖVŐNEK; AKI A JÖVŐNEK PARANCSOL, MEGHÓDÍTJA A MÚLTAT." – EZZEL A KISSÉ ZAVAROSNAK TŰNŐ MONDATTAL KEZDŐDIK A COMMAND AND CONQUER VILÁGÁNAK HÁTTÉRTÖRTÉNETE. LÁSSUK, HOGYAN IS JUTOTTUNK EL NÉMI IDŐUTAZÁSON ÉS FÖLDÖN KÍVÜLI INVÁZIÓN ÁT A C&C 3 KIINDULÓPONTJÁNAK SZÁMÍTÓ 2047-ES ÉV HALDOKLÓ BOLYGÓJÁHOZ...

RED ALERT
A MÁSODIK NAGY HÁBORÚ

A C&C univerzum története 1946-ban válik el a miénktől. Albert Einstein a Chronosphere nevű találmányával megvalósítja az időutazás rég dédelgetett álmát, és első (s mint utóbb kiderül: utolsó) útján a legnagyobb jót szeretné tenni az emberiséggel: meg nem történtté tenni a második világháborút. Visszautazik hát 1926-ba, és kitörli a történelemből Adolf Hitlert, így a világégés nem következik be... legalábbis nem úgy, ahogy mi ismerjük. Erőskezű, fanatikus vezér híján Németország nem adja át magát a náci eszmének, így

Világbajnok grafika 1997-ből. Ha Red Alert látványa nem is, a játékmenete ma is megállja a helyét.

'EINSTEIN LEGJOBB SZÁNDÉKA ELLENÉRE A TÖRTÉNELEM MEGVÁLTOZTATÁSA KATASZTROFÁLIS EREDMÉNYEKKEL JÁRT'

a Harmadik Birodalom helyett a sztálini Szovjetunió indítja el a háborút Európa lerohanásával, 1953-ban. Az inváziót Anglia partjainál sikerül megállítani a szovjetek ellen szövetségbe tömörült nagyhatalmaknak. Az elkeseredett Einstein átalakította a Chronosphere-t, az idő helyett ezúttal a téren keresztüli utazásra koncentrálva. A teleportáló berendezés óriási szolgálatot tesz a szövetségeseknek a háborúban, míg a szovjetek oldalán a kor egy másik zseniális tudósa, Nikola Tesla találmánya, a szerényen saját magáról elnevezett Tesla Coil elektromos ágyú a szuperfegyver. A 100 millió életet követelő háborút végül a német Günter von Esling tábornok, és a görög Nikosz Sztavrosz ezredes vezetésével (valamint Tanya Adams, a kommandós hölgy hőstetteinek köszönhetően, aki kiszabadította a szovjet fogságból Einsteint, és megállította az Európa nagyvárosaira kilőtt nukleáris rakétákat) megnyerik a szövetségesek. Sztálin meghal Moszkva ostroma alatt.

A történet innentől két külön vonalra szakad. A Red Alert 2 sztorija szerint a szovjetek a hetvenes évekre összeszedik magukat és egy agyhullámokkal manipuláló fegyverrel váratlan inváziót indítanak Amerika ellen. A másik szál a Command and Conquer játékok felé vezet...

A C&C ELŐZMÉNYEI
A GDI ÉS A NOD FELEMELKEDÉSE

A háború végeztével a győztes hatalmak megalapították a Demokratikus Nemzetek Szövetségét, az ENSZ-hez hasonló, de annál sokkal nagyobb gazdasági, politikai, és katonai hatalommal bíró szervezetet, ami néhány évtized alatt a legfejlettebb országok szűk körének vezetése alatt álló szuperhatalommá vált, és '95-ben felvette a Global Defense Initiative (GDI) nevet. Szintén a kilencvenes években tűnt fel a Nod testvérisége nevű mozgalom: egyesek szerint őrült szekta, mások szerint terrorista szervezet – saját definíciója szerint a GDI elnyomása alatt sínylődő emberiség felszabadítója. Vezetője a titokzatos Kane; a név a bibliai testvérgyilkos Káinból ered, míg a Nod Nód földjére utal, ahová az Úr Káint száműzte Ábel megölése után. Kane már a világháborúban feltűnt Sztálin tanácsadójaként, és láthatólag elpusztíthatatlan: minden bukása után halottnak hiszik, de visszatér, egyre erősebb, még örgödibben karizmatikus és zseniálisan őrült: a C&C 3 idején immár száz éve tűnik fel újra és újra, az öregedés legcsekélyebb jele nélkül.

A kilencvenes években még egy fontos esemény történik, ami alapjaiban változtatja meg a világot: megjelenik Földünkön a tibérium nevű anyag, amivel egy idegen faj, a Scrin (akiknek a Tesla Coilok sugárzása hívta fel a figyelmét a bolygónkra) tervezi a bolygó sterilizálását, hogy aztán belakhassák a Földet. A tibérium halálos méreg a Föld összes létformája számára, visszafordíthatatlan mutációkat indít el, ugyanakkor irtózatos energiát rejt. A GDI elpusztítandó fertőzésként tekintett a tibériumra, míg a Nod úgy vélte, általa léphet az emberiség az evolúció következő lépcsőfokára, és elkezdte a rejtélyes anyag ipari méretű kitermelését és feldolgozását (ami által hamarosan megsokszorozta hatalmát és befolyását az egész Földön). A tibérium kapcsán kirobbanó helyi viszályok hamarosan globális konfliktushoz vezettek a két nagyhatalom között...

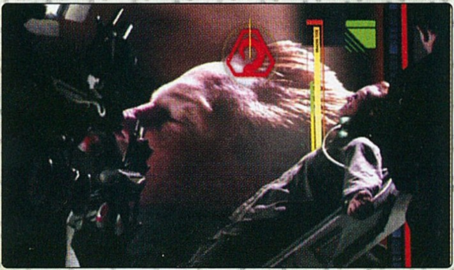
Kane első felbukkanása a szovjet vezérkarban: ő a kopasz figura, aki Sztálin fülébe suttog

Greg Burdette, a Nod titkosügynöke, aki a média manipulálásával kis híján tönkretette a GDI-t

C&C TIBERIAN DAWN
AZ ELSŐ TIBÉRIUM-HÁBORÚ

Hogy valójában melyik fél kezdte az első tibérium-háborút, homály fedi, az mindenesetre bizonyos, hogy a két fő frontvonal Afrikában, és Európában (ott is főként a Balkánon és a Baltikumban) alakult ki, és a tibérium-mezők birtoklásáért folyt a harc. Bár a GDI hadereje sokkal erősebbnek tűnt, a Nodról egyre-másra derültek ki a meglepetések: vegyi, biológiai és nukleáris fegyverekkel rendelkezik, ezen kívül Nod-szentélynek nevezett titkos főhadiszállásai vannak világszerte, és a testvériség kémei ott vannak mindenhol a világon. Kane legzseniálisabb húzása a média manipulálása volt: egy lengyelországi kisváros evakuálását mészárlásként bemutató Nod-propagandafilm hatására sok országban zavargások, GDI-ellenes lázadások törtek ki, ami kis híján belülről őrölte fel a szövetséget. Időközben a Nod egész Afrikát meghódította, és a Dél-Afrikában levő GDI főhadiszállás elfoglalásával átvette az irányítást a GDI Föld körüli orbitális pályán keringő, irtózatos pusztító erejű ionágyúja felett is – de mielőtt bevethették volna, sikerült a GDI erőinek megszakítani az összeköttetést a műhold és a Nod által ellenőrzött bázis között.

Eközben Európában a GDI mellé szegődött a hadiszerencse: egy tibérium-szállító konvoj elfogása után felfedezték az első számú Nod-szentélyt, Kane személyes főhadiszállását Szarajevóban. A háború sorsát eldöntő ostrom csúcspontján a GDI bevetette az ionágyút, ami elpusztította az egész szentélyt. A Nod összeomlott a messiásuk elvesztésének hírére, és a GDI a káoszt kihasználva szétzúzta az utolsó erőiket is. Afrika és Európa nagy része elpusztult a háborúban, a Nod testvériségének megmaradt sejtjei Kane visszatérésére várva visszahúzódtak az árnyékba...



Anton Slavik szorult helyzetben (semmi pánik, nemsokára megmenti a Nod kommandója)

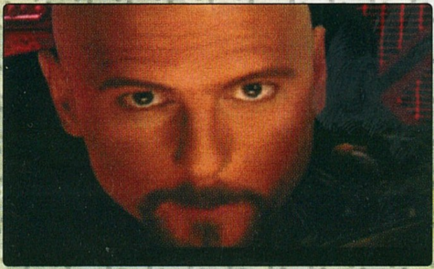
A Command and Conquer előtt is léteztek ugyan valós idejű stratégiák, mégis a műfaj öregapjának tartjuk

‘A GDI ÉS A NOD A TÖRTÉNELEM LEGSÖTÉTEBB ÓRÁIBAN IS CSAK EGYMÁS ELPUSZTÍTÁSÁVAL KÉPES TÖRŐDNI...’

TIBERIAN SUN
A MÁSODIK TIBÉRIUM-HÁBORÚ

Közel negyven évig tartott a látszólagos béke, de a Nodot valójában sosem sikerült teljesen felszámolni. James Solomon tábornoknak, a GDI katonai vezetőjének sikerült egy kémet beépítenie a testvériségbe, aki egészen a legmagasabb körökig jutott a szervezetben – azonban mint utóbb kiderült, ezt a szervezetet csak álcaként tartotta fenn az „igazi" Nod, a szerb Anton Slavik vezette Black Hand of Nod testvériség. Slavik mögött a CABAL állt, egy mesterséges intelligencia, amit az idegenek egy lezuhant űrhajójából kimenekített fedélzeti számítógép és tudásbázis alapján hoztak létre a Nod tudósai. 2030 őszén Slavik vezetésével egy Nod-sereg elfoglalt egy tévéállomást, és az egész világ élő egyenesben nézhette végig Kane visszatérését (senki nem tudja, hogyan élte túl Szarajevó pusztulását), Solomon kémének kivégzését, és a második tibérium-háború kirobbantását.

A meglepetés ereje mellett a CABAL segítségével kifejlesztett újszerű haditechnika (cyborg katonák, álcázó berendezések, föld alatti egységek) is a Nod első csapásainak erejét növelte, amelyek minden eddiginél kegyetlenebbek voltak. Kane egy elsöprő erejű tibérium-rakétatámadással gyakorlatilag egész Európát megsemmisítette – és mint kiderült ez csak a főpróba volt az egész Földet tibériummal beterítő rakétarendszer beüzemelése előtt. A reménytelen helyzetben nem várt segítsége akadt a GDI-nak, a magukat Elfeledettek-nek nevező nép, a tibériummal fertőzött, ám azt rejtélyes módon túlélő mutánsok. Az Elfeledettek útmutatása alapján egy GDI-tiszt, Michael McNeil kis csapatával megtalálta, és Solomon parancsát felülbírálva megtámadta a Nod főhadiszállását Kairóban, megakadályozva a tibérium-rakéták bevetését Amerika ellen, és megölve magát Kane-t.



Kane a Nod testvériségének alapítója, és őrülten zseniális, elpusztíthatatlan vezetője

A GDI különleges egysége a lezuhant idegen űrhajó nyomában jár Közép-Amerikában

Bár a GDI győztesként hirdette magát, a második tibérium-háborúnak csak vesztesei voltak. Európa elveszett, milliók haltak meg vagy váltak otthontalanná, a GDI pedig végzetesen legyengült a rettenetes emberveszteségtől.

TIBERIAN SUN FIRESTORM
A KRÍZIS

Kane ugyan meghalt (illetve a C&C3-ig újra eltűnt...), Slavik azonban túlélte a Nod vereségét, és a háború utolsó napjainak zűrzavarában kimenekítette a CABAL-t a kairói bázisról. A mesterséges intelligencia öntudatára ébredt, és egyre furább parancsokat kezdett adni a Nod megmaradt csapatainak. A cyborg kommandók tibérium-lényekkel megerősítve csaptak le a GDI bázisaira, majd amikor egy titkos küldetés során a Taskforce kommandó bevetéseinek köszönhetően) végül megállították a CABAL-t, és legyőzték annak szuperfegyverét, a Core Defendert.

A GDI megszerezte a Tacitust, és megkezdte az abban tárolt hatalmas információmennyiség feldolgozását – a tudósok azt remélik, így megtalálhatják a tibérium-fertőzés gyógymódját, és megmenthetik a bolygót. Slavik az utolsó Nod-szentélyben megtalálta Kane klónozó laboratóriumát és a vezér megmaradt klónjait – és felfedezte azt is, hogy a Kane emlékeit, tudását tároló számítógéprendszerbe betört a CABAL, és ott hosszas küzdelem után

Slavik bejelenti a Nod Testvériségének újjászületését. Még nem sejti, micsoda bonyodalmakat indít el...

A Tiberian Sun játékmenete csalódás volt, de a sztorit a megszokott színvonalon bonyolította tovább

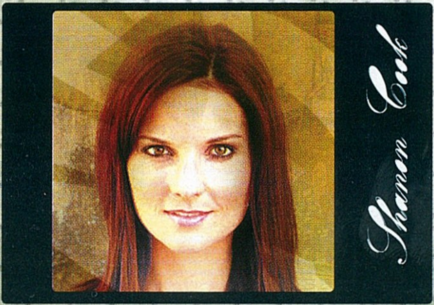
'A FIRESTORM TÖRTÉNETÉNEK VÉGÉN A DOLGOK JÓRA FORDULNI LÁTSZANAK... DE EZ GYÖKERESEN VÁLTOZIK MEG HAMAROSAN.'

teljes Nod-vezérkart is meggyilkoltatta (egyedül Slaviknak sikerült elmenekülnie), világossá vált, hogy a két ősellenség ezúttal közös ellenfélre akadt. Hamarosan kiderült, mi is a CABAL célja: a Közép-Amerikában lezuhant második idegen űrhajó, és annak számítógépe, a Tacitus megkaparintása. Slavik és a GDI csapatainak vezetője, Cortez tábornok egyesített erői (főként a Firestorm a kettőjük személyisége összeolvadt egy új, minden addiginál intelligensebb és őrültebb lénnyé. Miközben Kane/CABAL újabb ördögi terveket forral a GDI ellen, a Scrin faj flottája lassan megérkezik a Naprendszerbe, hogy az idegenek elkezdjék a Föld végső sterilizációját a megszállás előtt...

A szereplők

A C&C-SZÉRIA EGYIK VONZEREJÉT A REMEK ÁTVEZETŐ MOZIK JELENTETTÉK, MELYEKBEN SZÁMOS KIVÁLÓ MŰVÉSZ SZEREPELT RÉGEBBEN IS. AZ ÚJ RÉSZ ESETÉBEN AZ EA IGAZÁN KITETT MAGÁÉRT, HISZEN KIVÁLÓ KARAKTER- ÉS HANGSZÍNÉSZEKET VÁLOGATOTT ÖSSZE A STÁBBÁ. AZ Ő BEMUTATÁSUK KÖVETKEZIK.

CASSANDRA BLAIR



Kisebb tévésorozatokban játszott eddig, nagyobb kiugrása még nem volt.

LT. SANDRA TELFAIR

GRACE PARK

Érdekes párhuzamok vannak közte és Helfer kisasszony között. Édesapja koreai, ő maga Los Angelesben született szintén 1974-ben, de Kanadában nőtt fel. Ő is modellként kezdett (a Maxim magazin 2005-ben és 2006-ban is a világ 100 legszebb nője közé választotta), és ő is TV-sorozatokban tündökölt (és játszott egy kis szerepet az Öld meg Rómeót! című moziban is), a nagy siker őt is a Battlestar Galacticában érte utol, Sharon „Boomer" Valerii figuráját életre keltve.

GDI GENERAL JACK GRANGER

MICHAEL IRONSIDE

Talán a stáb legismertebb neve. 1950-ben született Kanadában, és mély, összetéveszthetetlen orgánuma miatt nagy kedvence a szinkron- és hangstúdióknak. Persze testi valójában is láthattuk jó pár filmben, például a kultikus Total Recall (Emlékmás) főgonosza, Richter szerepében, vagy a Hegylakó 2-ben, a Csillagközi invázióban, és persze több tévésorozatban (Superman, Vészhelyzet, Walker, a texasi kopó, Smallville, Született feleségek, Justice League). A játékosok azonban mégiscsak hangja után tudják beazonosítani legkönnyebben, hisz ő kelti életre a Splinter Cell főhőse, Sam Fisher figuráját.

KIRCE JAMES

A Dr. House tévészéria bájos, édes ifjú kutatóorvosa, Dr. Allison Cameron szerepében idehaza is

sokan megszerették (naná!), de játszott a Mr. & Mrs. Smith-ben is.

ALIEN A.I.

Apja ausztrál, anyja angol, ő maga San Franciscóban született. Fantasztikus hangi adottságainak és orgánumának köszönhetően elsősorban hangszínészként, narrátorként foglalkoztatják, bár pár mozifilmben feltűnt kisebb mellékszerepekben is. Felsorolni is nehéz, hány játékban hallhattuk őt; a fontosabbak: Star Wars: Knights of the Old Republic (Juhani), EverQuest II (mindenféle elfek), Vampire: The Masquerade -

Courtenay Taylor

Bloodlines (Heather/Damsel/Rosa/Doris), Call of Duty 2 (orosz katonanők), Justice League Heroes (Wonder Woman), illetve a készülő Superman 3 (Shriek és mások). Érdekesség, hogy mindkét idei RTS-szuperprodukcióban, a C&C 3-ban, és a Supreme Commanderben is szerepel.

NOD COMMANDER

Az 1973-ban, Los Angelesben született srác sokáig a családi hagyományokat folytatva ácsként dolgozott, majd alkalmi munkákat vállalt el. Pár

Kiko Ellsworth

kisebb alakítás után az ABC ráosztotta a népszerű Port Charles széria egyik főhőse, Jamal Woods szerepét, melyben elkápráztatott mindenkit. Szerepelt a Bad Boys II-ben, a kegyetlen haiti bandavezért alakítva. Önmegvalósításként harcművészetekben képzi magát (vívás, boksz, bojuka, wing chun, kali/escrima, aikido, jujitsu), és buzgón tevékenykedik gyerekeket segítő karitatív alapítványok és szervezetek munkájában. Nem csodálkoznék, ha még hallanánk felőle...

KILIAN QATAR

1974-es születésű fotómodell, 1992-ben megnyerte a „Supermodel of the World" versenyt; a Chanel és a Victoria's Secret sztárja. Ő is téveso-

Tricia Helfer

rozatokban szerepelt: a CSI és a Supernatural (Odaát) egy-egy részében tűnt fel, a nagy kiugrása a Battlestar Galacticában volt, melyben Number Six szerepében domborított.

AJAY, NOD INTELLIGENCE OFFICER

Tévésorozatokban bukkant fel, például a CSI, az NCIS, vagy a Walker, a texasi kopó egy-egy epizódjában, igazán ismertté azonban a Lost tette, melyben James „Sawyer" Ford figuráját alakította.

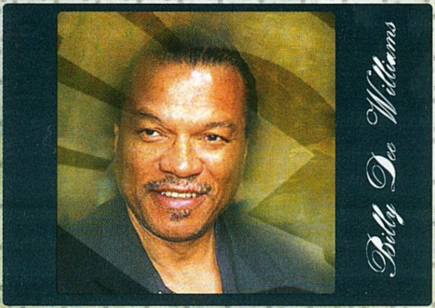
BRITTANY BHIMA, RIPORTER

A meseszép, televíziós újságíróként diplomázott hölgy már azzal bekerült a történelemkönyvekbe, hogy a „Miss USA" szépségverseny 54 éves történelmében ő volt a 3. afroamerikai győztes (a

címet 2002-ben nyerte el). Ám még fontosabb, hogy nem ült a babérjain: a pillanatnyi ismertséget kihasználva rekordösszeget, 35 millió dollárt kalapozott össze, és ezt jótékony célokra fordította, a mell- és petefészekrákkal kapcsolatos kutatásokat, ismeretterjesztéseket, törvényi szabályozásokat támogatva, beutazva az egész országot. Filmen kisebb TV-szerepei voltak, a Criminal Minds (Gyilkos elmék) sorozat egy epizódjában is riportert alakított.

GDI DIRECTOR REDMOND BOYLE

A nagy öreg! A jóképű afroamerikai színész 1937-ben született New York Cityben, Billy December Williams néven (bár áprilisban látta meg



a napvilágot). Szintén tévésorozatokban kezdett, aztán a nemzetközi elismerést a Star Wars hozta meg számára, a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér részekben alakította Lando Calrissiant (és ennek a figurának kölcsönözte hangját a Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast játékban is aztán). Ezután több mozifilmben is játszott (Batman, Mozgó célpont, Téglatesó), de a rajongóknak valószínűleg már örökre Lando marad.

KANE

Joseph D. Kucan

Azt hiszem, nem nagy merészség kijelenteni, hogy a videojáték-történelem egyik legismertebb karaktere Kane, a NOD Testvériség vezére, agya, teste és lelke. Mindez nagymértékben köszönhető annak, hogy a játékfejlesztés hajnalán még hajlandóak voltak a készítők valódi mozgóképet, FMV-betéteket belepakolni az aktuális szuperprodukcióba – persze azt is mondhatjuk, hogy a technológia akkor még nem volt érett az átvezető mozik grafikus motorral, valós időben történő megjelenítésére, de ez csak az igazság egyik fele. Akárhogy is, filmetűdnek lennie kellett, és 1994-ben a Westwoodnál a fejlesztő srácok haverja, a szintén Los Angeles-i születésű Joseph D. Kucan vállalkozott ezek megrendezésére, és ha már ott volt, Kane figurájának megszemélyesítésére is.

Kucan aztán „rendes" mozikat is írt, rendezett, illetve szerepekben is feltűnt. Érdekességképp: az 1998-as, kitűnő, Pat Kerby rendezte Monkey on Mama's Back című drámában egy érzéketlen, gonosz pénzembert alakított, kinek neve Richard Kane volt... Az 1997-es Blade Runner játék írója és rendezője is ő volt, de szintén rendezőként szerepel a Dune 2000, a Lands of Lore: Guardians of Destiny, az Emperor: Battle for Dune és az összes C&C epizód stáblistáján is.

Barátunk amúgy aktív sportember: képzett kardvívó, és rangsorolt siklóernyős. Sietve tegyük hozzá a fentiekhez azt is, hogy Kane figurája eléggé ellentétes Kucan barátunk jellemével, ugyanis kevés nála kedvesebb, előzékenyebb, segítőkészebb fickó rohangál a játékiparban...

Kane a Nod és az egész C&C háttérsztori emblematikus figurája, talán a leghíresebb játékszereplő

Multiplayer tippek

BÁR A JÁTÉK ALIG EGY HETE VAN NÁLUNK, MÁRIS KELLŐ MENNYISÉGŰ MECCSET TOLTUNK LE A GÉP, ILLETVE EGYMÁS ELLEN AHHOZ, HOGY ÖSSZE TUDJUNK ÁLLÍTANI EGY KISEBB TIPPCSOKROT. AHOGY ELNÉZZÜK MAGUNKAT, EGYMÁS IRTÁSÁNAK KÖZEL SINCS VÉGE, ÍGY CSEPPET SEM LEHETETLEN, HOGY VALAMELYIK KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MÉG VISSZATÉRÜNK A MULTIPLAYERRE, A FEJLETTEBB, MÉG ALJASABB TAKTIKÁK ISMERTETÉSÉRE.

Nagy általánosságban azt mondhatjuk, amit Kane: a tibérium az élet! Ezért még akkor is célszerű azonnal kitelepülni, elfoglalni egy második tibérium-lelőhelyet, ha amúgy nem vagyunk a rush-taktika hívei. Ezen felül figyeljünk oda a Tiberium Spike nevű épít-

A multiplayer meccseink visszajátszásait utólag megnézve, kielemezve finomíthatjuk a taktikáinkat

ményekre, melyek különösebb törődés nélkül folyamatos kristályutánpótlást jelentenek – általában minden pályán van belőlük két-három darab, ezeket minél előbb foglaljuk el mérnökeinkkel.

Az ellenfél lassításában nagyon fontosak lehetnek a civil épületek, melyekbe bebújva gyalogosainkkal nemcsak ellenőrizhetjük a térképet, de alaposan le is lassíthatjuk az ellenfél előrenyomulását – kivéve, ha a fő erejével találjuk szembe magunkat (vagy ha „épülettisztító" egységekkel – gránátos, lángszórós, illetve az idegeneknél a corrupter – közlekedik). Utóbbiból tanuljunk mi is: ezekkel az egységekkel gond nélkül, pár másodperc alatt kitisztíthatunk minden elfoglalt objektumot.

Szintén általános taktika, hogy a mérnökökkel (engineer, sabotaur, illetve assimilator) továbbra is lehet aljaskodni. Ha be tudjuk őket juttatni egy ellenséges bázis hátsó részére – elölről nyilván van védelem... –, opciók tárháza nyílik meg előttünk. Ilyen például a régről ismert „elfoglalom az épületet, aztán gyorsan el is adom" móka. Természetesen érdemes a drágább épületekre rámenni, de ha éppen támadásra készülünk, a gyártósorok elrablása nagyobb érvágást jelent. Azonban az új építési rendszer (előre le lehet gyártani az épületet, aztán bárhová lerakhatjuk azokat) miatt ez kiegészülhet jó pár aljassággal. Letelepíthetünk védelmi tornyokat, esetleg egy gyártósort – de persze figyelemelterelésként ilyenkor küldjünk be pár olcsó egységet frontálisan, hogy az ágyúk ne oda figyeljenek, ahol a mi igazi terveink alakulnak ki...

A három fél az eddigi tapasztalatok alapján elég jól ki van egyensúlyozva, még ha úgy is tűnik,

Multiban az idegen faj speciális képességei jelenleg picit túl erősnek tűnnek a GDI és a Nod mellett...

...de a bolti megjelenésig hátralevő néhány nap alatt ezt még simán kiegyensúlyozhatják a fejlesztők

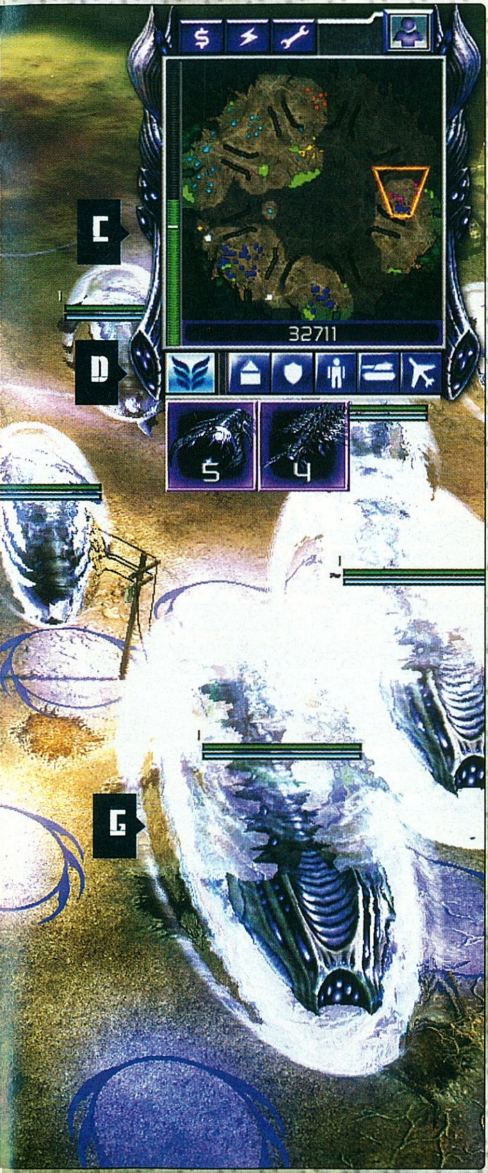
nál hatékonyabb Devastatorja és Asssult Carriere. A földön igazi győztest nem tudunk hirdetni, szerencsére a fegyvernemek keverése nélkülözhetetlennek tűnik a sikerhez – bár a Nod Scorpin tankjai nagy tömegben megállíthatatlanok. A gyalogosok (a mérnökök kivételével) főként eleinte használhatók, hiszen amint megjelenik a kommandós egység, meg a már említett gyalogoselhárító járművek, nem sok keresnivalójuk lesz a terepen...

A különleges képességeket, mivel pénzbe – és áramba! – kerülnek, nem éri meg úgy dobálni, mint a Generalsban, csak akkor használjuk, ha szükség van rájuk. Ez alól kivételt jelenthetnek a felderítést elősegítő képességek, hiszen a tudás itt is hatalom. Az idegenek kicsit erősebbnek tűnnek az ilyen képességek terén az emberi seregeknél, hisz azok erői leginkább az idézésekre koncentrálnak, míg az idegenek tudnak javítani, őrtornyot emelni, gépeket lebénítani, és még teleportkapukat is emelhetnek (igaz, ezeket az ellenfél is használhatja). A különböző bombák

‘A REMEK MULTIPLAYER MÓD GARANTÁLJA A TIBERIUM WARS HOSSZÚ ÉLETTARTAMÁT A HÁROM KAMPÁNYON TÚL IS.’

hogy az idegenek erősebbek a többinél – azonban nincs olyan nagy gond, amit egy tucat Mamut tank, esetleg Orca ne tudna megoldani. Ezek mellett a GDI-nál még figyelemreméltó a Firehawk repülő, melynél mi állíthatjuk be, hogy bombázásra vagy légiharcra akarunk-e koncentrálni. Ha már légierő, mindenképpen megemlítendő a Nod láthatatlan Vertigo bombázója, illetve az idegenek cseppet sem láthatatlan, ám mindenképpen hatásosak, a szuperképességek pedig egyenesen eltörölhetnek a föld színéről egy teljes bázis, hacsak nem csapunk le idejében az épületre, ami azt lehetővé teszi – erre lesz is néhány percünk, hiszen a bal felső sarokban mindig látszik, hogy az egyes játékosoknak még mennyi idő hiányzik a szuperfegyverhez.

COMMAND & CONQUER



A – **SZUPERFEGYVEREK**

Szuperfegyverek visszaszámlálói - az ellenség fegyvereit is mutatja

B – **KÉPESSÉGEK**

A különleges képességek ikonjai, ezek mutatják, hogy mikor lehet őket bevetni

C – **ENERGIA**

A rendelkezésre álló energia, a szükséges szintet a fehér jelölés mutatja

D – **MIKROMENEDZSMENT**

Ezzel a kis menüvel lehet az építéseket, egységgyártásokat elindítani

E – **VISELKEDÉS**

Az egységek viselkedését állíthatjuk ezzel a menüsorral

F – **ŰRHAJÓK**

A Planetary Assault Carrier kis űrhajói a StarCraft protoss hajókat idézik

G – **PAJZS**

A külön fejlesztéssel megszerezhető erőpajzsok az EMP-sebzés ellen is védenek.

A Command and Conquer 3 készítői a kezelőfelület esetében sem bízták semmit a véletlenre. Mindent a lehető legegyszerűbben próbáltak megoldani. A felületen mindig az aktív részek tűnnek csak fel. A legnagyszerűbb újdonság, hogy ezúttal nem kell az épületekre kattintani, hogy megkezdjük a gyártást, hiszen megtehetjük azt gyorsmenüből is.

First Decade

Ha az Electronic Arts valamihez ért, hát az a marketing. A sokéves hallgatás után bejelentett C&C 3 előtt alig fél évvel ugyanis úgy döntöttek, hogy roppant baráti áron (7500 Ft) díszdobozban kiadják a sorozat összes eddigi darabját, a felvezető reklámhadjárat nyitányaként. A 12 játékot (!) tartalmazó DVD természetesen hatalmas siker lett. Egy igazi gyűjtő azonnal lecsap az effele csemegére (itt jegyzem meg, hogy nemrég napvilágot látott a First Decade mintájára készült Civilization gyűjtemény is), és ha másért nem, a múlt emlékének áldozva felteszi a polcára a legendás játékok gyűjteményét.

MI IS VAN A DOBOZBAN?

Az összes C&C játék! Az első rész és annak kiegészítője, a Tiberian Sun a Firestormmal, a Red Alert mindkét küldeteslemezével, Red Alert 2 és a Yuri's Revenge, a kissé félresikerült Renegade, a nagyszerű Generals, és annak kiegészítője, a Zero Hour. Látszatra az eredeti változatok, ám mindegyiknél megoldották a XP-kompatibilitást, és az új hardverekből adódó sebességproblémákat, így a játékok egytől egyig nagyszerűen futnak a mai gépeken. A Command and Conquer gyűjtemény minden egyes darabja ma is megállja a helyét, és nagyszerű szórakozást nyújtanak (jó, a harmatgyenge FPS Renegade a kivétel, ami erősíti a szabályt).
A The First Decade díszdoboz jellege ellenére sajnos mindössze egy DVD-t találhatunk a csomagban a hozzá tartozó kézikönyvvel és egy vicces méretű poszterrel (kihajtogatva A4-es méretű és maguk a képek is hagynak némi kívánnivalót maguk után). Sebaj; ha szeretsz nosztalgiázni, ha az RTS a kedvenc műfajod, ha imádod ezt az univerzumot, a First Decade-et

First Decade, vagyis az első évtized. Reméljük a második is legalább ennyire izgalmas lesz!

kár lenne kihagyni. Sőt, ezt a gyűjteményt azoknak is bátran ajánlhatom, akik Blizzard-fanatikusok, és a Warcraftra és a Starcraftra esküsznek. Volt ugyanis egy fejlesztőcsapat, amit Westwoodnak hívtak, és akik a Dune megalkotásával új műfajt teremtettek a játékok piacán, majd útjára indították a Command and Conquer sorozatot. Megérdemli, hogy a First Decade-del tisztelegjünk előttük.

Kane Edition

A különleges kiadások egyre gyakoribbak a játékok világában is, és természetesen az EA sem marad le e téren. A Kane Edition névre keresztelt extra változat szebb dobozzal, illetve egy extra DVD-vel kövérebb a sima verziónál – no meg cirka kétezer forinttal súlyosabb az árcédulája is. Azonban a sorozatot kedvelőknek mindenképpen meg fogja érni az árát, hiszen az extra lemez megannyi különlegességet tartalmaz.

Lesz rajta például rengeteg videó, az „Így készült a játék" dokumentumfilmen keresztül egészen a színészek bakiparádéjáig. Ez körülbelül két óra mókát ígér – a fejlesztők elmondása szerint a bakiparádé rendkívül vicces lett, úgyhogy mi is várjuk, ahogy a megöregedett Lando leesik a díszletről... Ezen felül mindhárom fajhoz kapunk rengeteg tanácsot adó videótippeket, melyek közül egynek, a GDI-osnak a részletét megtekinthetitek a bónusz DVD-nken is. A videók azonban csak a kezdetet jelentik, hiszen a játékban megjelenő extra jutalom is vár azokra, akik beruháznak a Kane Editionre. Öt exkluzív multiplayer térképet kapnak különlegességre vágyók, illetve egy-egy exkluzív festést a három faj egyik járművéhez – és természetesen ezeket multiplayerben is bevethetjük, így mutatva meg hogy nekünk az extra változat jutott a programból.
Magyarországon a Kane Edition egy napon, azaz március 30-án jelenik meg a sima kiadással, ám azzal ellentétben nem lesz lemagyarítva – így akinek az eredeti angol szövegek fontosak, annak is van lehetősége kiélvezni ezeket.

Battlecast

FORRADALOM MULTIPLAYERBEN!

A multiplayer szekció a játékban hatalmas figyelmet kapott, és nem véletlenül – már a Generalsban is rendkívül élvezetes csatákat lehetett vívni. Az alapokban különösebb extra újítások nincsenek: legfeljebb nyolc fő, vagy 20 pálya, és minden alapvető opció. Az EA azonban ennél többet akart kihozni a dologból, ezért alkották meg a BattleCastnak nevezett rendszert.

A szociális funkciók közül az utolsó az a rendszer, mellyel egyszerűen lehet bajnokságokat kreálni – csak beállítjuk a meccsek feltételeit, időpontjait, majd a weboldal automatikusan riaszt mindenkit emailben vagy egy IM programon keresztül az összecsapások előtt – és természetesen az eredményeket is automatikusan rögzíti.

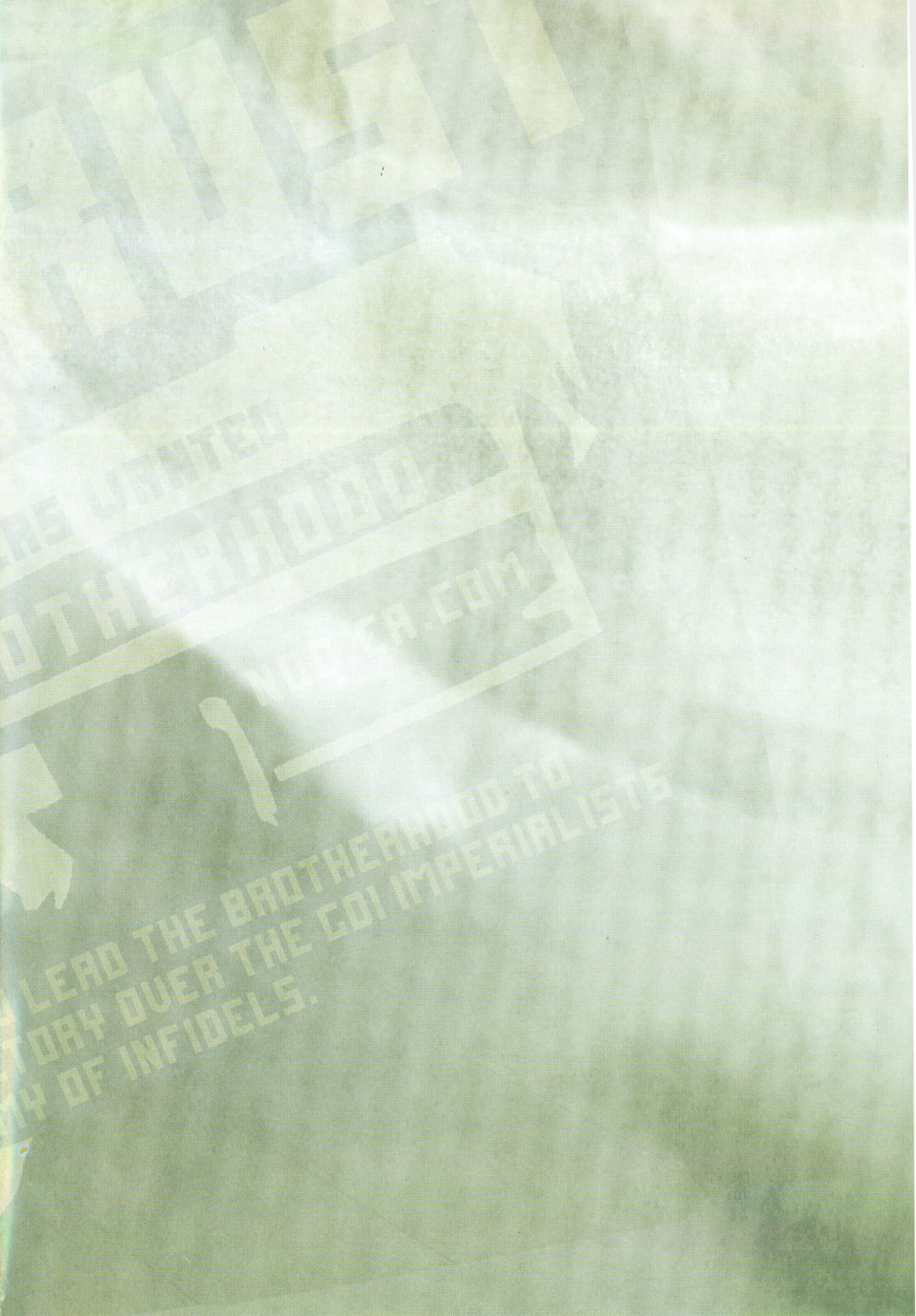
Ezen felül azonban a játszott meccseket élőben is lehet nézni, a nagyobb klánok összecsapásait vélhetően rengetegen fogják figyelemmel követni – a rendszer elvileg több ezer nézőt is ki tud szolgálni.

A Battlecast segítségével úgy követhetjük a multi meccseket, mintha sportközvetítést néznénk a tévében

Az EA multiplayer rendszere a legnagyobb dobás lehet a műfajban a Blizzard-féle Battle.net óta

Alapvetően kapunk egy weboldalt, amelyen millió statisztikát, az elmúlt két hét összes meccsének visszajátszását találhatjuk meg, plusz blogolási, képfeltöltési, fórumozási funkciókat. Itt egyedi profilunkon minden megtalálható, amit csak C&C-téren tudni érdemes rólunk, és természetesen barátainkat is csinos kis listába gyűjthetjük.

Az összecsapást választott kommentátor színesíti: a konkrét kommentálás mellett szabadon irányítja a kamerát, és még rajzolgatni is tud, hogy felhívja a figyelmet a hadműveletekre, különböző aljas kis húzásokra.


WANTED
OTHERHOOD
.COM
LEAD THE BROTHERHOOD TO
ORY OVER THE GDI IMPERIALISTS
OF INFIDELS.

COMMAND
&
CONQUER
TIBERIUM WARS